


Minecraft Map

Minecraft maps

[Forum](#)

[Hauptseite](#)

[minecraft map](#)

 FEEDS

Media Player

Last Updated: Aug 23, 2011

License: Free

OS: Windows 7/Vista/2003/XP/2000/NT

Requirements: No special requirements



minecraft map

Veröffentlicht admin in Sonntag, Mai 27th 2012 unter der Kategorie: minecraft map
Schlagwörter: minecraft map, minecraft maps

Geschichte der maps

Dieser Abschnitt setzt Expansion packs voraus.

Sie können uns sicherlich helfen mir Erweiterung .

Am 27. April 2011 präsentierte Notch Screenshots der minecraft map.

Im Update 1.6.6 wurde die Fähigkeit, Auto-Handwerk mit Shift-Klick deaktiviert und dann wieder in Update 1.8. map Klonen war deshalb nicht für einen bestimmten Zeitraum.

Ab Beta 1.8.1, wird die Karte funktioniert sowohl beim Gehen und Fliegen.

In 1.8.1 Beta 3 neue Symbole wurden dem mapicons.png in minecraft.jar / misc aufgenommen.

Vor der Beta 1.9.5, stieg die Minecraft Sonne im Norden, welche warf viele Spieler und führte zu einer weit verbreitetes Missverständnis, dass Minecraft maps / Welten orientiert waren mit Ost an der Spitze. Die Sonne steigt nun im Osten und im Westen unter, wodurch die Navigation viel intuitiver.

Vor der Änderung der Position so wurde allgemein gesagt, dass Minecraft maps / Welten orientiert Osten stehen an der Spitze; Sonnenaufgang, per definitionem, tritt bei der Osten, der es ist sicherlich richtig, "Ost", da die, dass die Karten orientiert waren bedeutet So erhöhte sich von oben (Norden). Allerdings behauptete Jeb (Notch und vereinbart), dass die Sonne im Norden stieg. Die meisten Mods und Karte erreichen, was jedoch verwendet die Begriffe Ost und Nord im Einklang mit ihren eigentlichen Definitionen (zB ein Kartograph-generierten Karte mit Norden oben um 90 Grad gedreht aus dem In-Game-Karte).

Bugs

Die Hand des Spielers ist vor dem Map.

Wenn Sie eine Map und halten Sie geben ein Boot oder minecart in 1st Person Ansicht umschalten, um 3rd-Person-Ansicht, dann auf der 1. Person zurückkehren, ist die linke Hand aus seiner Position. Dies kann auch passieren, wenn Sie Ihr Inventar zu öffnen, während sitzen in einem Boot oder minecart

Suche

Suchen

Letzte Artikel

- ⇒ minecraft map
- ⇒ minecraft maps
- ⇒ Minecraft Map

Letzte Kommentare

Archive

- ⇒ Mai 2012

Kategorien

- ⇒ minecraft map

Meta

- ⇒ Registrieren
- ⇒ Anmelden
- ⇒ Artikel-Feed (RSS)
- ⇒ Kommentare als RSS
- ⇒ WordPress.org

Suche

Suchen

Archive

- ⇒ Mai 2012

Seiten

Links

- ⇒ RSS Feed für Kommentare
- ⇒ minecraft runterladen
- ⇒ Link zu uns

Trackbacks

Partner

1

5 online

Traffic Rank
minecraft-map.com
No data
Powered by Alexa

Tags

[map](#) [maps](#) [minecraft](#)
[minecraft](#)
[map](#)
[minecraft](#)
[maps](#)

[map](#) [maps](#) [minecraft](#) [minecraft map](#)
[minecraft maps](#) [minecraft map](#) (3)

WP Cumulus Flash tag cloud by [Roy Tanck](#) requires [Flash Player](#) 9 or better.

Letzte Einträge

Letzte Kommentare

Top Kommentare

- ⇒ minecraft map

umhert, während sitzen in einem Boot oder minecraft.

Karten können nur selten zuordnen nichtig Bereichen aber mehr als oft nicht zu einer Einsparung Brocken Bildschirm zu erscheinen, gefolgt von einem Absturz.

Wenn Sie eine Karte und machen es zu zeigen haben, Void, wird das Spiel mit der "Einsparung Brocken" Bildschirm abstürzen. Dies liegt daran, Maps nicht programmiert sind, um die Leere zu zeigen.

Karten funktionieren nicht richtig auf einigen Servern mit geringen

Betrachtungsabstand und herumlaufen produziert nur ein paar zugeordneten Pixel.

Wenn Sie im Besitz einer Map seit, während ein Block zu brechen, löscht die Karte und die Karte Schritten Index, um die nächste Nummer. (Map_0 um map_1, usw.) (nicht 1.0.0)

Beim Laden Sie Ihre Welt, wenn Sie nach links drehen, wird der Spieler Pfeil, durch einen Pixel (etwa 22,5 Grad), und wenn du nach rechts drehen es wird gut. Auch 'Tracks' die Anzahl der Umdrehungen Sie in jeder Richtung gemacht habe.

Einige Karten in SMP zeigt dann normalerweise beim Erkunden, aber sobald der Benutzer relogs erscheinen vertikale Linien in der Karte, die weggehen wird.

Beim Anlegen einer neuen Map in SMP, zuvor erstellten Karten derzeit im Inventar des Spielers kann die neue Karte geworden.

Alle Farben von Wölle zeigen sich als hellgrau auf einer Karte.

Wenn Sie eine Karte auf den Kreativ-Modus Singleplayer basteln und schauen Sie es, wird es manchmal die Meldung "Saving chunks" und Absturz.

Wenn Sie und basteln uns die Karte mit einer Struktur bei 230 Blöcke hoch, zeigt es "Saving chunks" und Absturz. (Einmal berichtet)

In 1,2, wenn Sie mehrere Karten machen es wird nur ein Duplikat von map_0.

Trivia

Im PVP Multiplayer Server, vorsichtig sein, damit / mit minecraft map, wie es Ihre Position wird zeigen, und wenn ein anderer Spieler eine Karte zu einem anderen Zeitpunkt oder greift gerade auf eine Karte, die Sie zeigen sich nicht auf ihre Karte, dass sie deine Basis Position, wenn sie versteckt war. Hinweis: Dies kann verwendet werden, um andere Spieler Basen finden werden, aber es wird dringend empfohlen, Ihre Karte zu laichen oder weg von Ihrer Basis basteln, damit sie nicht verwenden können ihre Karte an Ihrer Basis finden, wie oben angegeben.

Die Karte zeichnet die Oberfläche selbst, wie Sie durch eine Höhle, bewegen macht es nützlich für die Bestimmung, ob es Gefahren (Wasser, Sand, Lava) oben sind Sie, wenn Sie das Graben eines Tunnels sind an die Oberfläche.

Karten und die gespannten Bogens sind die einzigen beiden Elemente in Minecraft, die zwei Hände zu halten, erfordern.

Wenn der Spieler über den Rand einer Karte geht, wird ihre Position kurz auf die andere Seite der Karte zu springen.

Wenn geschnitten zu dem Inventar des Spielers, wird die Karte den Namen (es sei denn, Schäden Wert wurde korrekt angegeben) immer "map_x", wobei x die Nummer der Karte.

Die erste wird map_0 sein.

Wenn der Spieler hält die Karte, und er / sie drücken F5 für 3rd-Person-Sicht spielt es nicht die Spieler Blick auf die Karte. Es zeigt einfach die Spieler mit dem Symbol im Inventar der Karte in einer Hand.

Karten, obwohl sie aus Papier, kann in der regen und Wasser eingesetzt werden.

Karten sind zur Zeit die am stärksten detailliert Objekt in Minecraft, mehrmals mit mehr Pixel als ein großes Gemälde.

Notch gesagt, dass maps 'Fähigkeit, benutzerdefinierte Daten speichern könnte zur Schaffung von echten Bücher von Spielern geschrieben, oder sogar Bilder / Zeichen, die eigene Texturen verwenden zu führen.

Es kann nicht mehr als 65536 (216) einzigartigen Karten pro Map sein.

Wenn es zu viele Karten, wenn sie versuchen, es ein Mails zustellen wird Handwerk "Handwerk kann man nicht Karte: zu viele Karten".

Eine Karte erstellt mit dem "geben" Befehl wird immer Map_0 sein. Wenn Map_0 hat nicht schon mal in Handarbeit gemacht worden, wird es auf dem Original Spawnpunkt (nicht mit Betten bewegt) zentriert werden.

⇒ minecraft maps

⇒ Minecraft Map

Die Karte Artikel ist momentan nur die Oberfläche abbildet, sondern Notch gesagt, dass mit "Höhle Karten eine interessante Idee ist".

Notch sagte, er würde versuchen, Karten-Ort in der Lage an den Wänden. Diese Funktion ist derzeit nicht in das Spiel jedoch.

Die Karten werden separat als eigene Daten (. Dat-Datei) als map_x.dat mit (x) die Nummer der Karte, siehe Karte Artikelnummer Format für weitere Informationen gespeichert. Durch Manipulation dieser Zahl können die Spieler ihre Karten zu organisieren, um ihnen zu entsprechen, oder wenn sie zufällig eine Karte erstellen, an der gleichen Stelle, können sie ihre persönlichen Landkarte zu löschen, so wie die Zahl machen sie zu retten.

Karten abbilden kann die Leere in SMP.

Die Mitte der Karte ist der Block, den Sie wurden auf wann es erstellt wurde stehend, nicht an dem Punkt, wo es zuerst verwendet wurde, und nicht (unbedingt) genau der gleichen Stelle wie der Werkbank es auf Handarbeit gemacht wurde.

Arm-Texturen sind gedreht und zeigen die Rückseite des Arms, weil der Spieler hält die minecraft map in den Handflächen.

Anders als Kompass in die Unterwelt oder Ende gebracht wird, der Fahrtrichtungsanzeiger der Karte in den Niederlanden gefertigt schnell dreht sich in Zeitlupe.

PDF Reader

- 1) Click the download button
- 2) This will take you to our website
- 3) Download the product



Advertisement



FLV Player

Free Flash Video Player
(FLV and H.264 / MPEG-4)

Free Download



minecraft maps

Veröffentlicht admin in Sonntag, Mai 27th 2012 unter der Kategorie: minecraft

map Schlagwörter: minecraft map, minecraft maps

Um eine Map von Grund auf neu zu fertigen, benötigen Sie mindestens 9 Zuckerrohr (3 Zuckerrohr -> 3 Stück Papier), 4 Eisenerz (erfordert einen Stein Spitzhacke oder besser), Kraftstoff zu schmelzen das Erz zu Barren und 1 Stück von Redstone Dust (erfordert einen eisernen Spitzhacke oder besser).

Verhalten

Jede Karte wird mit drei Parametern erstellt:

Eine Map Typ, der entweder Oberwelt, Unterwelt, oder wie der 1.0 Update, das Ende sein kann. Overworld Maps werden mit einem regelmäßigen Kompass auf der Oberwelt erstellt. Nether Maps werden in der Unterwelt geschaffen. Weder Karte wird in dem anderen Bereich zu arbeiten. Der Versuch, eine Oberwelt Map in den Niederlanden verwenden zeigt die bisher erstellten Karte ohne den Zeiger, und umgekehrt.

Ein Zentrum, das, wo die minecraft man erstellt wurde.

Eine Zoom-Stufe, die irgendwie zu der Zeit entschieden wird die Karte erstellt wird. Dies wurde durch Notch erwähnt, ist aber derzeit nicht im Spiel. Alle Karten haben einen Maßstab von 1 Pixel = ein 8×8-Block Platz.

Diese Parameter sind dauerhaft, was bedeutet, dass der Inhalt der Karte nicht mit den Bewegungen des Spielers zu verschieben, wie in einigen Spielen. Stattdessen ist es näher an dem Verhalten eines realen Karte, wobei die untersucht Welt nicht gelöscht wird und die Bewegung wird nicht verfolgt. Somit wird, wenn ein Spieler über die Begrenzung der Karte betrifft, ist es nicht auf der Karte angezeigt, und es ist nötig, eine andere (jede Karte entspricht einem Bereich) zu schaffen.

Die Map muss in den Händen des Spielers gehalten werden, während die Erkundung der Welt, die Welt auf der Karte aufzeichnen. Die Welt wird aufgezeichnet, wie es auf Explorations-Zeit ist, was bedeutet, dass, wenn die Welt sich verändert muss ein Spieler das Gebiet erneut, während die Karte, um die Karte die Ansicht zu aktualisieren. Halten Sie die Karte wird nicht die Sicht verdecken vor dem Spieler die Karte positioniert ist gering, so dass der Spieler muss sich nach unten, um es anzuzeigen.

Mehrere Maps

Um eine neue Karte, muss die Karte in diesem Bereich (und nicht nur die Durchführung der Karte, in dem Inventar des Spielers, um den neuen Bereich) gefertigt werden. Der Punkt, an dem eine Karte wird in Handarbeit gemacht wird seinem festen Sitz, und kann nicht verändert werden. Dies bedeutet, dass:

Zwei Maps vom gleichen Standort gefertigt wird immer den gleichen Mittelpunkt, und wird daher redundant. Karten müssen an verschiedenen Orten gefertigt werden, um verschiedene Bereiche zuzuordnen.

In ähnlicher Weise wird Crafting einen Vorrat an Karten auf einmal für eine lange Auseinandersetzung mit der Ebene vorbereiten nur unnötig Ressourcen. Alle Karten haben den gleichen Mittelpunkt.

Um richtig abbilden einen neuen Bereich, sollten Sie tragen die nötigen Zutaten, um eine Karte (1 Kompass, 8 Paper), zusammen mit einem Crafting Tabelle, in eurem Inventar Handwerk.

Auch eine neue Karte in Handarbeit gemacht, wenn der Spieler reist gerade jenseits ihrer bisherigen Karte Schneide erheblich überschneiden sich die bisherige Karte. Der Rand der alten Karte wird zum Zentrum der neuen Karte. Dies kann es schwierig machen, Karten effizient zu nutzen.

Für einige Leitlinien für die Herstellung und Verwendung von mehreren Karten finden Sie in diesem Mapping Tutorial.

Nur der Karte gehalten wird gezogen werden, auch wenn eine andere Map die gleiche Fläche einnimmt. Eine Karte, die nie stattfinden wird, bleibt leer, auch wenn eine andere Karte im Inventar des Spielers hat sich bereits gezeichnet.

In Vanille-Release-Version 1.0.0 Überlebens-Modus, um eine neue Map zu erhalten, muss der Benutzer nicht bei gedrückter Shift bei der Abholung der Karte erstellt aus dem Crafting-Tabelle: Drücken der Shift während Abholung der Karte wird immer schaffen einen Klon map_0, die erste Karte erstellt in jener Welt. Jedes geklonte Karte auf diese Weise wird genau das gleiche (map_0) benannt und wird automatisch mit dem ganzen Rest aktualisiert.

In den Kreativ-Modus wird automatisch erstellt map_0, zentriert bei der ersten Spawnpunkt, und alle Karten aus der Kreativ-Modus Inventar aufgenommen werden map_0 sein. Karten von anderen Regionen noch, indem Sie sie erhalten werden.

Map-Anzeige

Hauptartikel: Map Artikelnummer Format

Jedes Pixel der Karte entspricht einer 8×8-Block Teil der Welt, und wird immer auf X und Z-Koordinaten, die ein Vielfaches von 8 ausgerichtet sind. Im Allgemeinen entspricht die Farbe der Karte Pixel die Farbe der häufigsten opake Block in der entsprechenden 8×8 Bereich, wie von oben gesehen. Allerdings sind einige Blöcke scheinbar falsch gefärbt. So werden zum Beispiel Sandstein, Gold-Blöcke, Hufe Red Mushroom und netherrack in grau gezeichnet. Bausteine im 8×8 anderen Bereich als dem häufigsten Typ keinen Einfluss auf die Farbe des Pixels, neigen also kleine Merkmale zu sein nicht nachweisbar auf Karten.

Jede Karte ist 128×128 Pixel groß und deckt damit eine Fläche von 1024×1024 Blöcke oder 64×64 Brocken.

Multiplayer

Im Mehrspielermodus haben die Karten einen starken sozialen Aspekt, da es möglich ist, eine Karte an einen anderen Spieler geben, damit sie beobachten können, was erforscht worden ist. Die Karten sind in der Lage, "geklont" werden, so dass Spieler mit der gleichen Karte kann kombinieren die Ergebnisse ihrer Erforschung. Die Position der anderen Spieler, der den gleichen Karte sichtbar ist.

Verwendung

Karten werden meist verwendet, um dem Spieler ein Gefühl für die Richtung, wenn verloren. Im SSP es kann auch verwendet werden, um re-locate Mineralvorkommen werden. Im SMP sind Spieler in der Lage, anderen zu Karten und Erkundungen, indem sie einander verschiedenen Karten zu sehen. Karten in der Oberwelt erstellt werden nicht verfolgen oder aufzeichnen Spieler Position erforschten Gebiete, während in den Niederlanden, und umgekehrt.

Während die Karten in den Niederlanden arbeiten, hat es eine Decke, und alles, was gezeigt wird, ist rot und grau. Der einzige nützliche Funktion ist das Auffinden, wo Sie in Bezug auf bei dem Sie die Karte sind. Darüber hinaus der Fahrtrichtungsanzeiger schnell dreht und kein guter Indikator der Richtung. Daran erinnert, dass Karten sind nach Norden an der Spitze und dass die Ecke des L Unterwelt Blöcke Points West ist zuverlässiger. Und solange die Karte in der Nähe ein Portal erstellt wurde, wird dieser Karte das Zentrum immer, dass sein Portal. Karten sind nur teilweise nützlich, zu wissen, welche Teile des Nether Sie erforscht haben.

Karten gemacht in der End zeigen ein ähnliches Muster rot und grau, trotz des Fehlens einer (sichtbaren) Decke. Die Fahrtrichtungsanzeiger nicht richtig funktionieren, jedoch.

Karten können auch zeigen, Elevation. Höheren Lagen in der Welt bedeuten hellere Farben auf der minecraft map, und umgekehrt.

Minecraft Map

Veröffentlicht admin in Sonntag, Mai 27th 2012 unter der Kategorie: minecraft
map Schlagwörter: map, maps, minecraft, minecraft map, minecraft maps

Die Minecraft Map ist eine Karte und wird wie ein Element verwendet, um erkundeten Terrain zu betrachten.

Während das Objekt in der Hand des Spielers gehalten wird, eine Karte ist so konstruiert, wie der Spieler erkundet die Welt. Wenn das Element später gewählt wird, kann der Spieler erkunden die Welt wie auf der Papier dass vor ihnen gehalten zu sehen.

Jede Minecraft map – Karte ist 128×128 Pixel insgesamt, mit jedem Pixel entspricht einer Fläche von 8×8-Block Welt-Raum. Eine Map deckt also einen Block 1024×1024 Bereich oder 64x64Brocken.

Seit infdev (einschließlich Alpha, Beta, und Offizielle Versionen), Minecraft Weltenpraktisch unendlich sind im horizontalen Raum, so dass eine Karte nicht remotebeherbergen eine ganze Welt. Mehrere Minecraft maps können gefertigt werden, obwohl der von ihnen abgedeckten Gebiet am Crafting-Zeit bestimmt wird, durch den Ort, in dem sie gefertigt.

